

SISTEM INFORMASI EKSEKUTIF PEMBELIAN DAN PENJUALAN BERBASIS *WEBSITE* PADA PT. GRAHA CELLULAR PRATAMA PALEMBANG

Brizman Eka .C (youbhel_valendra@yahoo.co.id), **Dienniyah Manggiasih**
(anggi2609@gmail.com)

Yulistia (yulistia@stmik-mdp.net)

Jurusan Sistem Informasi

STMIK GI MDP

Abstrak : Tujuan dari penulisan yang dilakukan adalah untuk merancang serta membangun Sistem Informasi Eksekutif (SIE) berbasis *website* pada PT. Graha Cellular Pratama Palembang. Metodologi yang digunakan adalah metode Iterasi dan dengan melakukan analisis terhadap sistem yang berjalan guna mendapat gambaran mengenai permasalahan serta kesempatan yang ada melalui prosedur sistem berjalan. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dan mengumpulkan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Hasil implementasi sistem mampu menjawab permasalahan yang dihadapi oleh PT. Graha Cellular Pratama dalam penyampaian informasi, asumsi perhitungan pembelian serta dalam melakukan analisis perbandingan penjualan dan pembelian pulsa elektrik secara lebih ringkas, cepat dan sederhana. Selain itu juga, sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi dan mendukung kinerja general manager dengan lebih baik lagi.

Kata Kunci : Sistem Informasi Eksekutif (SIE), *Website*, General Manager, Iterasi.

Abstract : The purpose of the writing is done is to design and build the Executive Information System (SIE) website based on the PT. Graha Cellular Pratama Palembang. The methodology used is the method of iteration and by analyzing the existing system in order to get an overview of the problems and opportunities that exist through the procedure of running the system. In addition, the authors also conducted interviews and gathered data to obtain the information needed. Results of the implementation of the system is able to address issues faced by the company. PT. Graha Cellular Pratama in the delivery of information, assumptions and calculations purchases in the comparative analysis of sales and purchase of electrical pulses are more compact, fast and simple. Also, this system is expected to boost the effectiveness and efficiency and support the performance of the general manager with the better.

Keywords: Executive Information System (EIS), *Website*, General Manager, Iteration.

1 PENDAHULUAN

Peranan seorang eksekutif dalam suatu perusahaan mempunyai pengaruh dalam memimpin, menetapkan kebijakan, serta perencanaan strategis.

PT. Graha Cellular Pratama Palembang (PT.GCPP) merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *reseller* pulsa XL. Dan mempunyai *Branch Office* (BO) di wilayah Kayuagung, Indralaya, Palembang Ilir dan Palembang Ulu. Sistem

informasi bagi eksekutif pada perusahaan yang disajikan belum dilengkapi oleh fitur – fitur bagi eksekutif serta belum adanya hak akses bagi eksekutif, eksekutif juga belum dapat melihat *review* dan *track record* transaksi pembelian dan penjualan yang dibutuhkan secara langsung, sehingga perlu ada pengembangan dari *database* yang sudah ada.

Berdasarkan hal – hal yang telah dijabarkan diatas maka penulis mengambil tema “**Sistem Informasi Eksekutif**

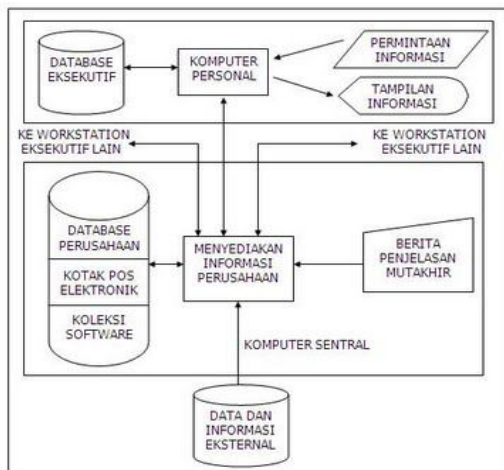
Pembelian Dan Penjualan Berbasis Website Pada Pt. Graha Cellular Pratama Palembang”

2 LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi Eksekutif

Sistem Informasi Eksekutif (EIS) terkadang disebut sebagai sistem pendukung eksekutif (*Executive Support System* atau ESS). Sistem ini merupakan sistem Informasi yang menyediakan fasilitas yang fleksibel bagi manajer dan eksekutif dalam mengakses informasi eksternal dan internal yang berguna untuk mengidentifikasi masalah atau mengenali peluang. (Abdul Kadir , 2003, hal.120)

Konfigurasi EIS berbasis komputer biasanya meliputi satu komputer personal. Dalam perusahaan besar PC tersebut dihubungkan dengan *mainframe*, seperti tampak dalam model EIS pada Gambar 1.



Gambar 1 : Model EIS

2.2 Model Iterasi

Pengembangan pendekatan iteratif adalah sebuah pendekatan untuk analisis dan desain sistem yang melengkapi seluruh informasi sistem secara iterasi, berturut-turut. Pada pendekatan iterasi dilakukan beberapa analisis, beberapa desain, dan beberapa konstruksi. Termasuk disamakan dengan *incremental* dan *spiral*

Dengan pengerjaan *software* secara *iterative* ini, menawarkan sejumlah solusi atas masalah utama pengembangan *software* yaitu :

- 1 Ketidak mengertian bisa dimunculkan di awal – awal siklus, dengan demikian sangat mungkin untuk mengantisipasi.
- 2 Pendekatan ini memungkinkan dan mendorong pengguna untuk memberikan umpan balik sehingga bisa didapatkan *requirement* sistem secara lebih riil.
- 3 Anggota tim dipaksa untuk fokus pada isu – isu proyek yang paling kritis yang bisa mengacaukan sistem.
- 4 Ketidakkonsistenan diantara *requirement*, perancangan, dan implementasi bisa diketahui sejak dini.
- 5 Beban kerja tim khususnya bagian *testing* bisa disebar ke seluruh siklus proyek.
- 6 Anggota tim bisa melakukan proses pembelajaran sehingga melakukan perbaikan secara kontinu.
- 7 *Stakeholder* proyek bisa diberikan bukti konkret dari status proyek di seluruh siklus tanpa harus menunggu sempurnanya pekerjaan.

Inti proses iteratif adalah bahwa spesifikasi dikembangkan dalam hubungannya dengan perangkat lunak.

2.3 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP atau *Hypertext Preprocessor*, merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu *website* dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML. PHP berjalan pada sisi server sehingga PHP disebut juga sebagai bahasa *Server Side Scripting*, artinya bahwa dalam setiap/untuk menjalankan PHP, wajib membutuhkan *web server* dalam menjalankannya.

3.3 Analisis Kelayakan.

Analisis kelayakan merupakan penelitian tentang dapat tidaknya suatu proyek dilaksanakan dengan berhasil. Proses pengukuran kelayakan sistem dapat dijabarkan melalui matriks analisis kelayakan yang digunakan sebagai pengukuran serta pembandingan antar beberapa solusi kandidat.

Matriks analisis kelayakan bagi pengembangan sistem informasi eksekutif pada PT. Graha Cellular Pratama Palembang dapat dilihat pada Tabel 2.

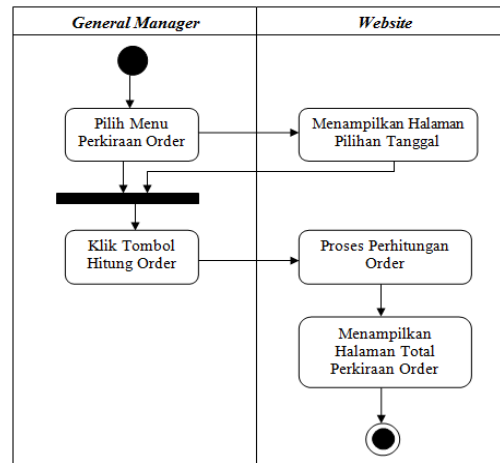
Tabel 2 : Matriks Analisis Kelayakan

Kriteria	Bobot	Kandidat 1	Kandidat 2
Kelayakan Operasional	30 %	Score : 75 (30 % x 75 = 22.5)	Score : 80 (30 % x 80 = 24)
Kelayakan Teknis	30 %	Score : 85 (30 % x 85 = 25,5)	Score : 70 (30 % x 70 = 21)
Kelayakan Ekonomi	20 %	Score : 85 (20 % x 85 = 17)	Score : 60 (20 % x 60 = 12)
Kelayakan Jadwal	20 %	Score : 70 (20 % x 70 = 14)	Score : 70 (20 % x 70 = 14)
Peringkat	100 %	22,5 + 25,5 + 17 + 14 = 79	24 + 21 + 12 + 14 = 71

4 RANCANGAN SISTEM

4.1 Activity Diagram

Activity diagram memodelkan alur kerja (work flow) sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas pada suatu proses. Diagram ini sangat mirip dengan flowchart karena kita dapat memodelkan prosedur logika, proses bisnis dan alur kerja. Gambar 4 menunjukkan Activity Diagram yang diusulkan.

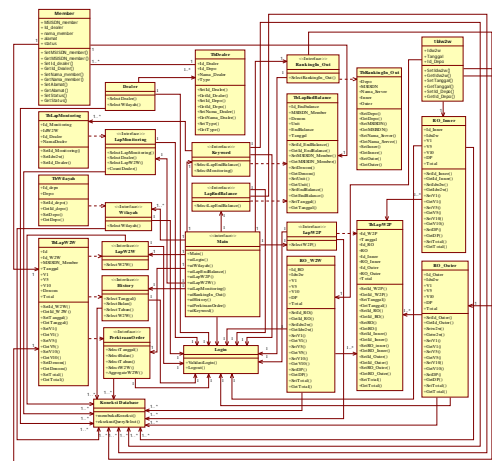


Gambar 3 : Activity Diagram Sistem yang Diusulkan

4.2 Class Diagram

Class diagram atau diagram kelas adalah skema, pola, atau template untuk menjelaskan banyak kemungkinan data dari instans. Diagram kelas menjelaskan objek. Diagram kelas menjelaskan kelas & objek.

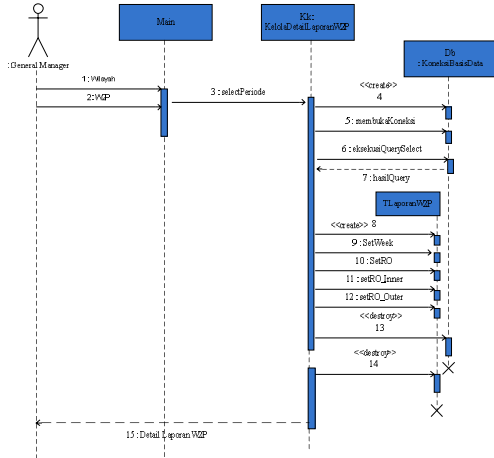
Class diagram membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu sistem dan class diagram bisa memberikan pandangan global atas sebuah sistem. Gambar 4 menjelaskan class – class yang ada pada sistem yang diusulkan.



Gambar 4 : Class Diagram Sistem yang Diusulkan

4.3 Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario. *Diagram* ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan *message* yang diletakkan diantara objek – objek di dalam *use case*. Gambar 6 menunjukkan *Sequence Diagram* yang diusulkan.

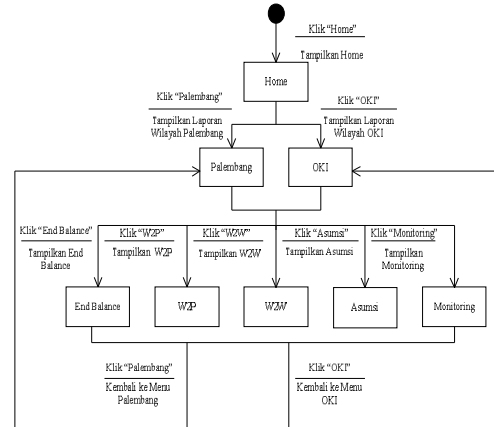


Gambar 5 : Sequence Diagram yang Diusulkan

4.4 State Transition Diagram

State Transition Diagram (STD) adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan urutan dan variasi layar yang dapat terjadi selama pemakaian.

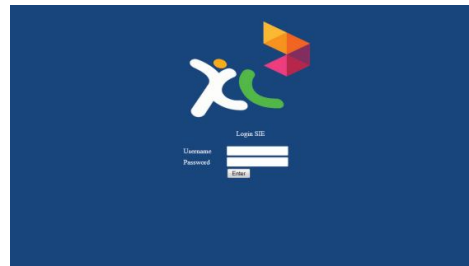
State diagram menyediakan variasi simbol dan sejumlah ide untuk pemodelan. Tipe *diagram* ini mempunyai potensi untuk menjadi sangat kompleks dalam waktu yang singkat. Gambar 6 menunjukan *State Transition Diagram* yang diusulkan.



Gambar 6 : State Transition Diagram yang Diusulkan

4.5 Rancangan Antarmuka

Pada rancangan antarmuka, pengguna akan dihadapkan pada halaman *login* terlebih dahulu sebelum dapat masuk ke dalam *website*.



Gambar 7 : Halaman Login

Setelah melakukan *login*, *general manager* akan ditampilkan pilihan wilayah laporan pada halaman *home*.



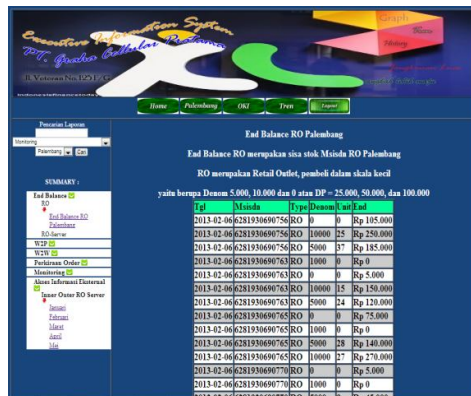
Gambar 8 : Halaman Home

General Manager harus memilih wilayah laporan terlebih dahulu untuk menampilkan halaman laporan seperti pada Gambar 9.



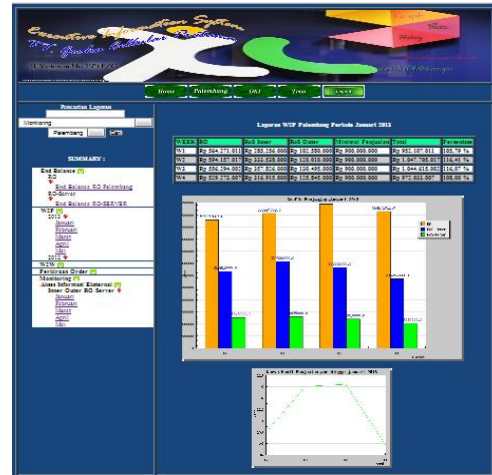
Gambar 9 : Halaman Laporan

Pada halaman laporan terdapat pilihan jenis laporan yang menampilkan laporan sesuai dengan kebutuhan *general manager*, dimulai dengan laporan *end balance* seperti pada Gambar 10.



Gambar 10 : Halaman Laporan End Balance

General Manager dapat melihat laporan W2P dengan fitur *drill down* dengan pilihan tahun dan bulan laporan.



Gambar 11 : Halaman Laporan W2P

General Manager dapat melihat *history* penjualan pada tahun sebelumnya dan bulan yang sama atau tidak pada halaman *history* penjualan.



Gambar 12 : Halaman History Penjualan

5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pengembangan sistem informasi eksekutif yang penulis lakukan pada PT. Graha Cellular Pratama selama ini, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan adanya *website* ini *general manager* dapat memperoleh laporan lebih cepat, mudah dalam melakukan perkiraan order pembelian, dan dapat memantau target penjualan serta pencapaian target penjualan.

5.2 Saran

Saran yang ingin disampaikan penulis yaitu PT. Graha Cellular Pratama disarankan dapat menggunakan *website* sistem informasi eksekutif dalam membantu kinerja *general manager*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kadir, Abdul. 2003, Pengenalan Sistem Informasi. Andi Offset, Yogyakarta.
- [2] McLeod, JR, Raymond. 2001, Sistem Informasi Manajemen Jilid – 2, Prenhallindo, Jakarta.
- [3] Munawar. 2005, Pemodelan Visual Dengan UML. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [4] O'Brien, James. 2005, Pengantar Sistem Informasi. Salemba Empat, Jakarta.
- [5] Setiawan, Andi. 2004, Mudah Tepat Singkat Pemrograman HTML. Yrama Widya, Bandung.
- [6] Whitten, Jeffrey L, Lonnie D. Bentley. 2007, System Analysis And Desain Methods. McGraw-Hill, New York.
- [7] Whitten, Jeffrey L. 2006, Metode Desain Dan Analisis Sistem. Andi Offset, Yogyakarta.